

Luiz Felipe Castro Coelho

PORTFÓLIO DE ARQUITETURA

Imagens Virtuais e Desenho Técnico





**Luiz Felipe
Castro Coelho**



www.linkedin.com/in/luiz-coelho-a83711a5



<https://lufipe.github.io/ArchiViz-LuizFelipe>



luizfelipecastrocoelho@gmail.com



Juazeiro do Norte - CE, Brasil



@luizfelipecastrocoelho



(88) 9 9916 - 5080

Portfólio

Projetos

- 01- Verde
- 02- Estudo de Interiores
- 03- Corredor: Speciale
- 04- Yuugen-no-Ma
- 05- Loft
- 06- Casa Colonial
- 07- Forest Pack
- 08- Estudo de Modelagem
- 09- RFFSA
- 10- Centro de Apoio

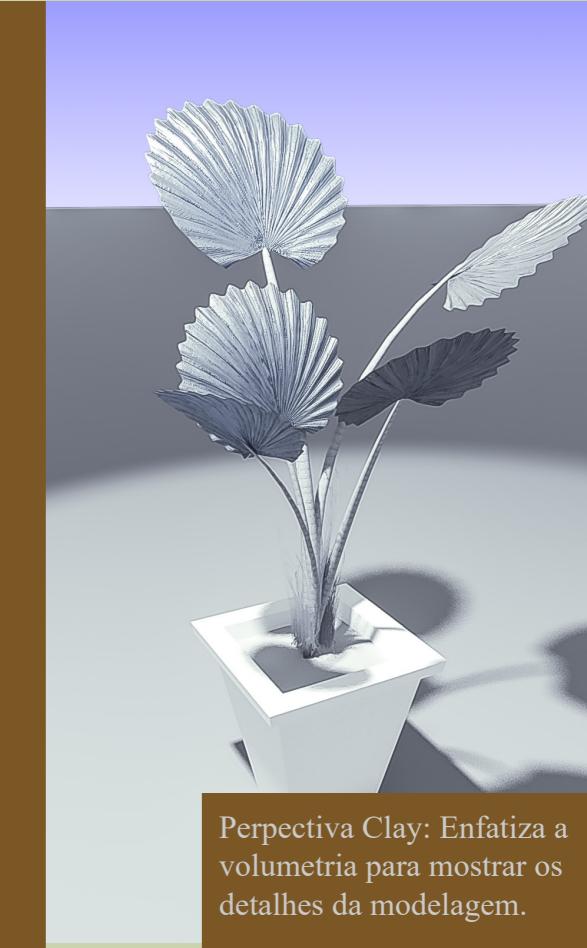
Vegetação

Modelagem de vegetação é uma das mais difíceis pois possuem formas extremamente orgânicas, em comparação com a maioria dos projetos arquitetônicos e de móveis que possuem muitas linhas retas. O material de sua textura também deve ser preparado com cuidado, pois suas propriedades físicas também são bastante complexas pelo fato de serem orgânicos, precisando de foco em seus reflexos, transparência e saliências



Perpectiva Colorida: Mostra os detalhes e dar uma melhor noção do reflexo.

Palmeira Leque: Considerada uma planta de pequeno porte, é considerada uma das melhores opções de decoração de área externa.



Perpectiva Clay: Enfatiza a volumetria para mostrar os detalhes da modelagem.



Begonia Rex: Essa planta chama atenção por sua folhagem cheia de vida. Como gosta se sombra, otima opção para dentro de casa.

Palmeira Leque: Fácil cultivo e beleza singular, suas folhas destacam sua flor. Opção para interior, essa planta alegra qualquer ambiente em que se encontra.



Estudo de Interiores

O projeto de interiores possui diversos níveis em que se deve pensar, uma forma é separar em 3 partes:

- Revestimento
- Iluminação
- Mobiliário
- Vegetação

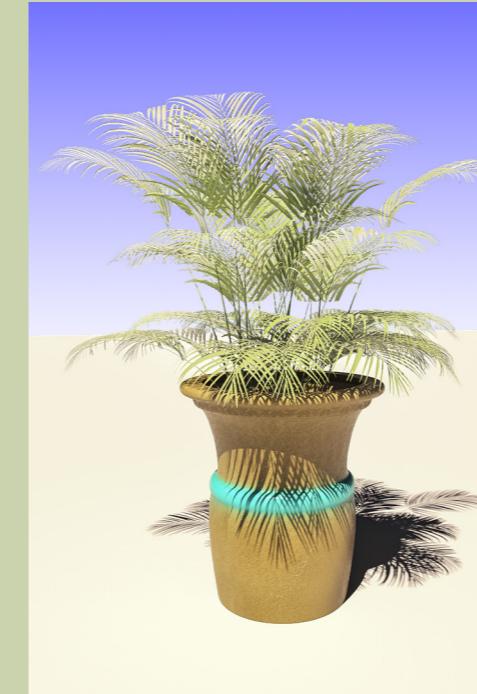
E mesmo essas classificações possuem subclasses. Iluminação tem a geral e a de efeito, Revestimento, há o teto, as paredes, os pisos e os detalhes, mobiliário, há os móveis fixos, os móveis, os adornos, os de parede, e outros, vegetação, temos de médio e pequeno porte, de destaque e preenchimento.



A sala é um local social, mas também um lugar para se aquecer do tempo, seja assistindo algum programa, lendo um livro ou com bons amigos. Tons brancos e terrosos se misturam e trazem paz e conforto. Ambiente simples e rústico torna-se mais acolhedor



Ambiente pensado para um tecladista, as estantes e os quadros demonstram que esse local é mais para acalmar-se e tocar que de trabalho. A iluminação da um ton mais sereno relaxante



O verde sempre trás mais vida para um ambiente. É possível sentir a visão e o corpo relaxarem em ambientes que possuem algum tipo de vegetação. Areca Bambu é amplamente usada em interiores, seu médio porte é ótimo para salas e escritórios que recebem alguma luz solar.



O teclado, na imagem do lado sendo o elemento central, é o que define que será um ambiente de um músico. Embora pequeno perante o ambiente, vemos que as cores combinam com o todo. O preto e tons de cinza são característicos desse teclado.

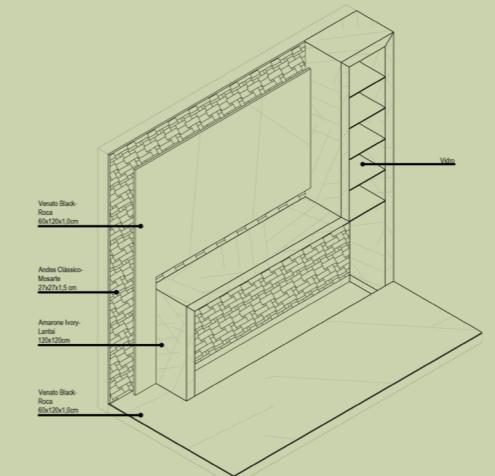


Corredor: Speciale

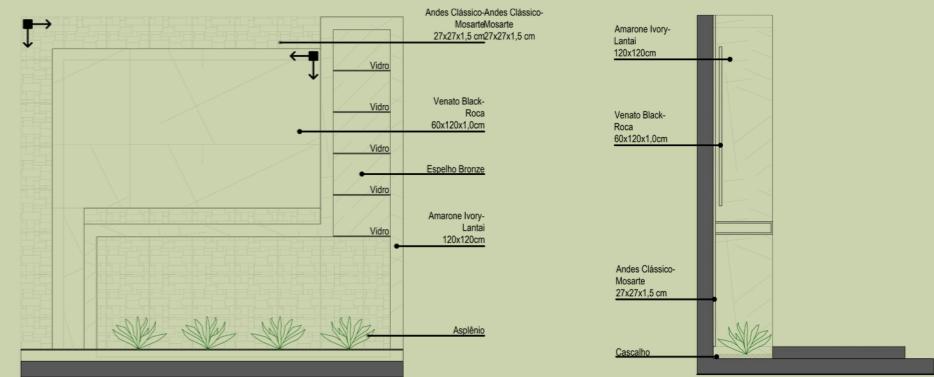
Desenvolvido por Luiz Felipe e Rayra Felix para o concurso da loja Speciale - Revestimentos. O conceito principal foi de usar os materiais da loja em todo seu potencial, utilizando-os de forma escultórica.

A intenção foi de criar um ambiente simples, elegante e convidativo que funcionasse como conector e pré-lúdio de outra área.

As perspectivas 3D do corredor foram feitas no 3D Studio Max e Renderizado com o Arnold Renderer. Exetuando pelos adornos, todos os outros elementos foram modelados no próprio programa respeitando inclusive a vegetação.



Perspectiva Isométrica



Vista Frontal

Corte Lateral

Três foram os revestimentos escolhidos, Andes Clássico pela sua textura 3D (parede), Venato Black (painel e piso) e o Amarone Ivory (balcão) pelo contraste que fazem ao mesmo tempo que mantêm a palheta Bege, escolhida por ser mais acolhedora. A iluminação posta para destacar a textura 3D da parede, o brilho do painel e os asplênios.



Yuugen-no-Ma

Para esse ambiente misterioso mas acolhedor, foi escolhido cores mais quentes e aconchegantes enquanto que a pouca iluminação e jogos de luzes, principalmente indiretas ou difusas, da essa sensação mais olística.

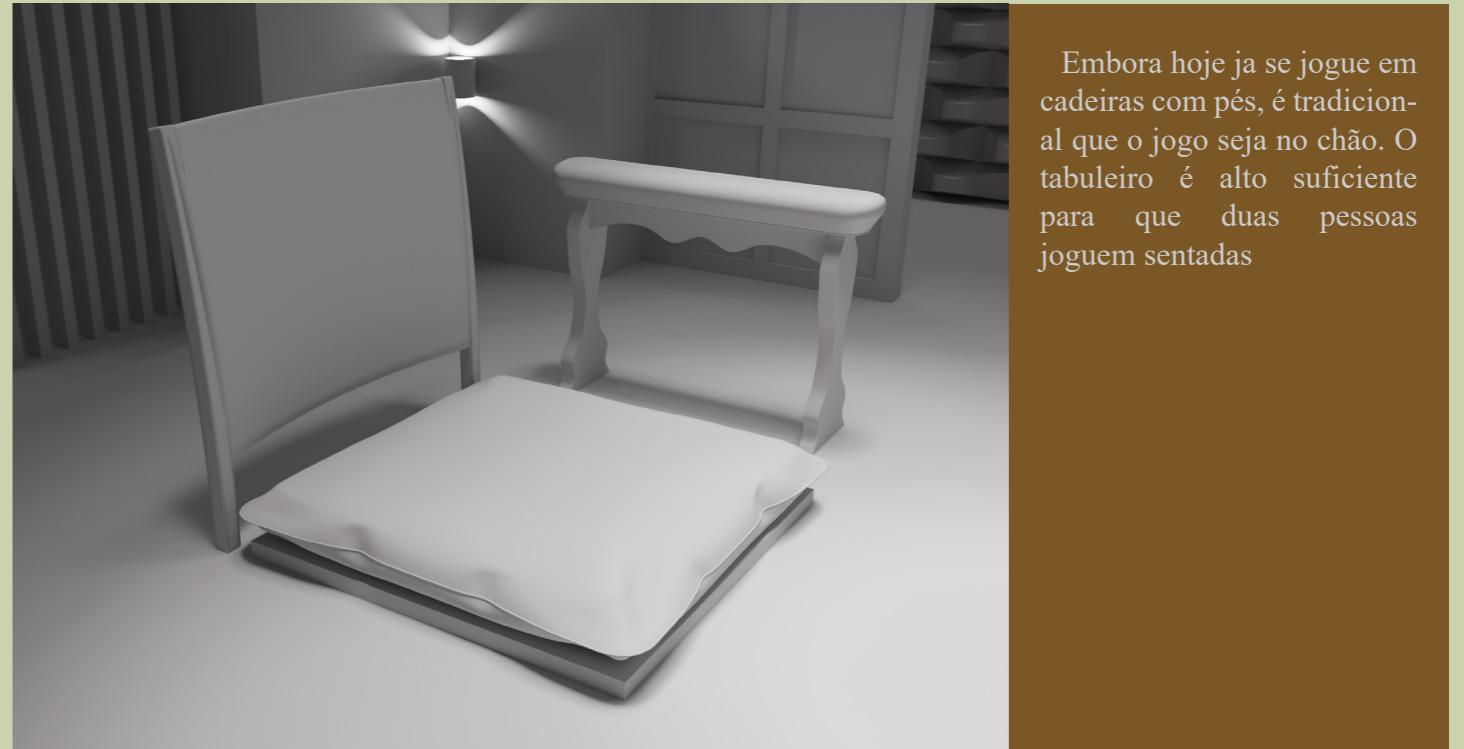
Menção especial aos vasos branco e preto com Costelas de Adão, inspiração direta de Philipe Adler - Uma Flor com Amor (Juazeiro do Norte, CE).



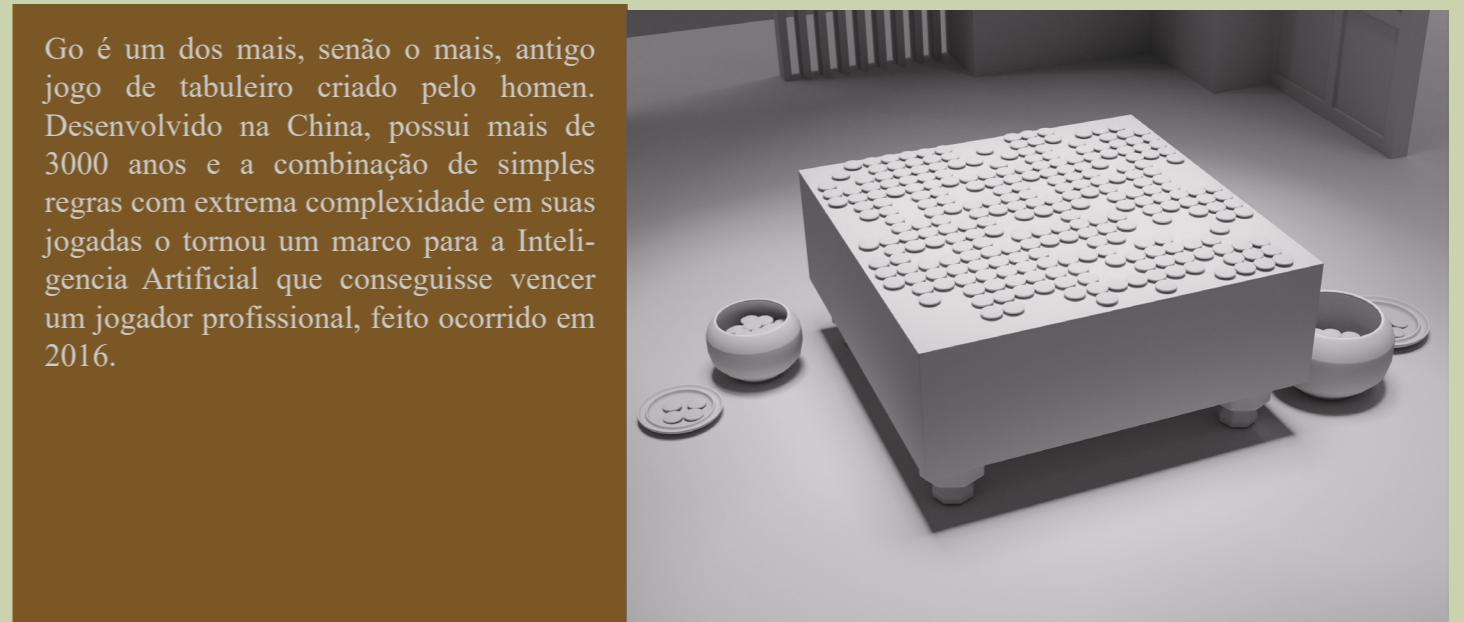
Essa sala o Yugen no Ma é um local para os jogos mais importantes de Go no Japão, seu ambiente escuro e misterioso traz a intensidade e peso do jogo, e também ajuda na concentração.



O jogo pode durar horas, alguns profissionais passam de 4~6hrs direto para então continuar a partida no dia seguinte. Para tanto, um ambiente confortável é necessário.



Embora hoje já se jogue em cadeiras com pés, é tradicional que o jogo seja no chão. O tabuleiro é alto suficiente para que duas pessoas joguem sentadas





Loft

Um dos primeiros projetos desenvolvidos na faculdade, ele tornou-se um mascote que sempre tomo como base para medir o desenvolvimento de minhas habilidades de modelagem e renderização.

Desde sua concepção, esse projeto ja passou por 3 reformas tanto de material como mobilia e renderizador para então chegar nesse estado





Casa Colonial

Maquete desenvolvida com o intuito de estudar o Estilo Colonial em uma residência simples e pequena.

Houve foco principalmente nas esquadrias, mas também se atendo a pequenos detalhes, como as jardineiras e luminárias bastante característicos da época.

Toda a maquete e elementos foram modelados no 3DStudio Max, sendo a grama feita com o plugin Forest Pack. A imagem de fundo foi posta no Photoshop, assim como o tratamento final da imagem



Croqui de estudo de janelas



Croqui de estudo de Portas

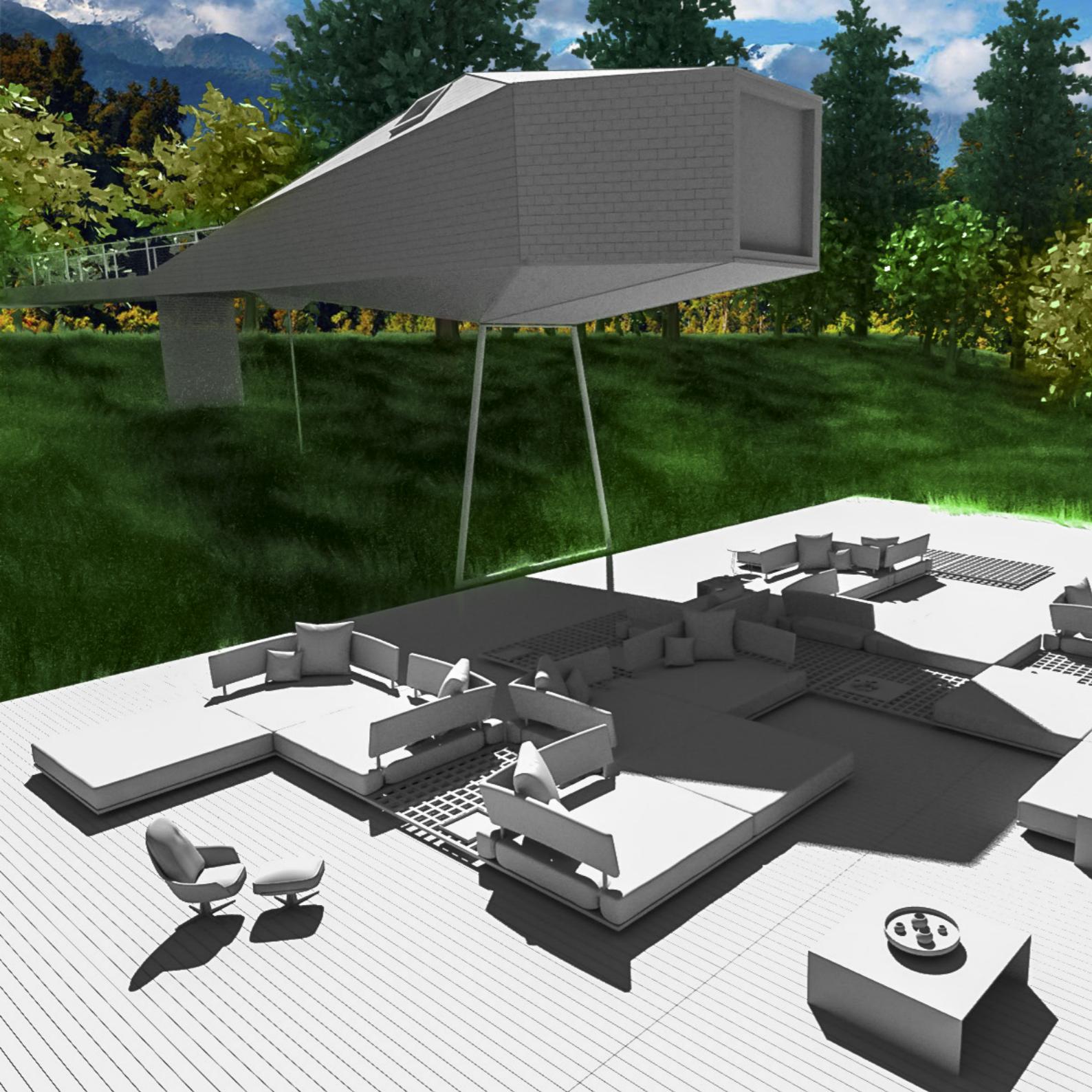


Croqui de Fachada

Forest Pack

Imagen desenvolvida no 3DStudioMax com intuito de estudar e testar o plugin Forest Pack para criação de gramado e árvores. Fundo e pós produção feitos no Photoshop

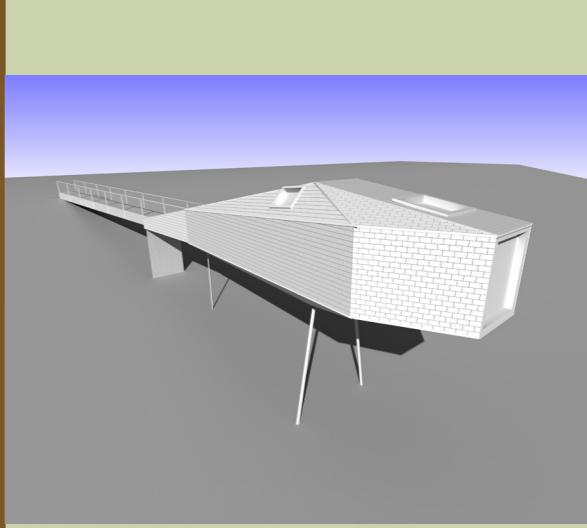




Estudo de Modelagem

Para treinar as habilidades em modelagem 3D, foram pegos referências de projetos e móveis, modelados separadamente e juntos numa cena. Os modelos criados ficam em tons de cinza para um maior destaque na modelagem e detalhes.

Toda a maquete foi feita no programa 3DStudio Max, com vegetação e grama nativas do programa. A imagem de fundo e o pós produção foi feito no Photoshop.



“Casa da Árvore Serpente”

- Autores:
Luís Rebelo de Andrade
Tiago Rebelo de Andrade
-Fonte: ArchDaily



“Quadrado Outdoor Collection”

-Autor: @mkogan27



“Sveva Armchair”

Estação da RFFSA: Crato

Durante a cadeira de Conservação do Patrimônio Histórico, nos foi designado uma reforma na estação da RFFSA no Crato. Tanto dos estudos de danos como de um novo uso para o espaço.

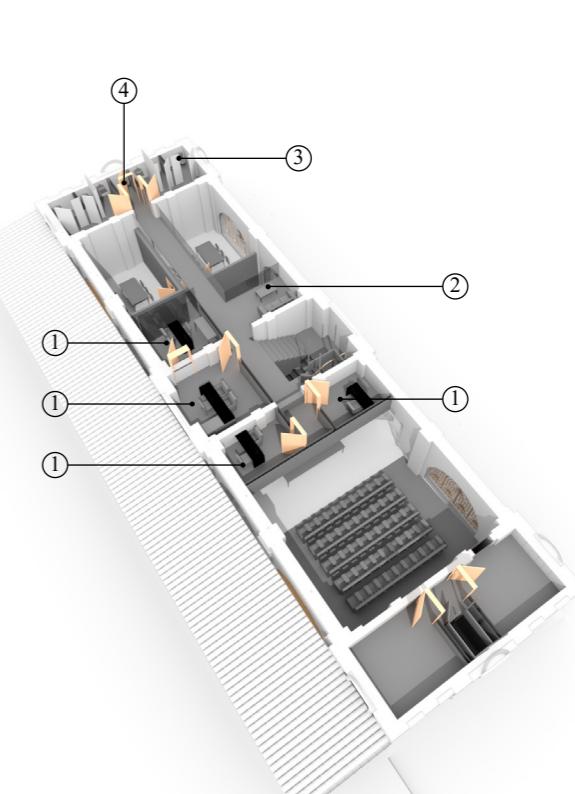
Para tanto, foi desenvolvido uma maquete 3D tanto da parte externa, como da interna, já mobiliada.





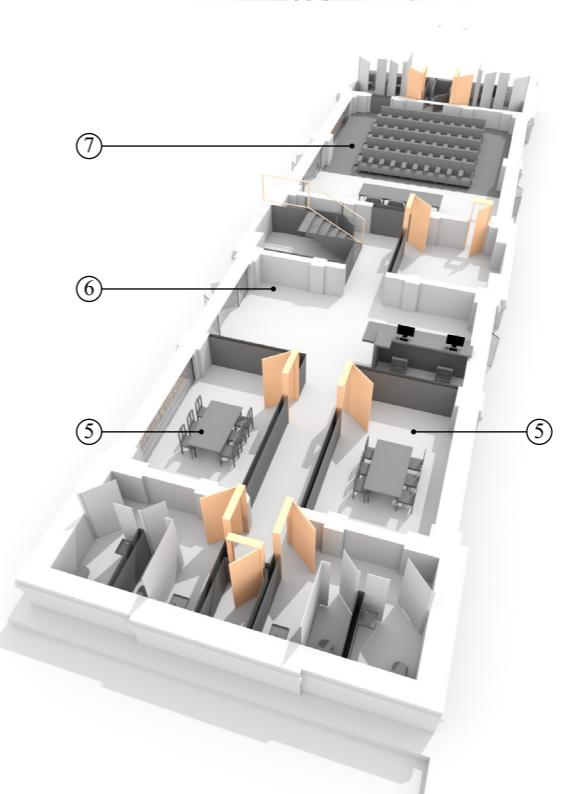
RFFSA: Teatro de Fantoches

Todos os detalhes da fachada foram modelados no 3DStudioMax, incluindo a separação de cada tijolo, bem como o gradeado do portão. Entretanto, por simplicidade, foram feitas duas maquetes, uma para mostrar a parte externa e outro para mostrar a interna.



No pavimento superior, temos a parte administrativa, bem como uma visão para as salas de estudo no andar abaixo.

A área administrativa é composta 4 gabinetes e uma sala de espera, conectados ao W.C e ao DML.



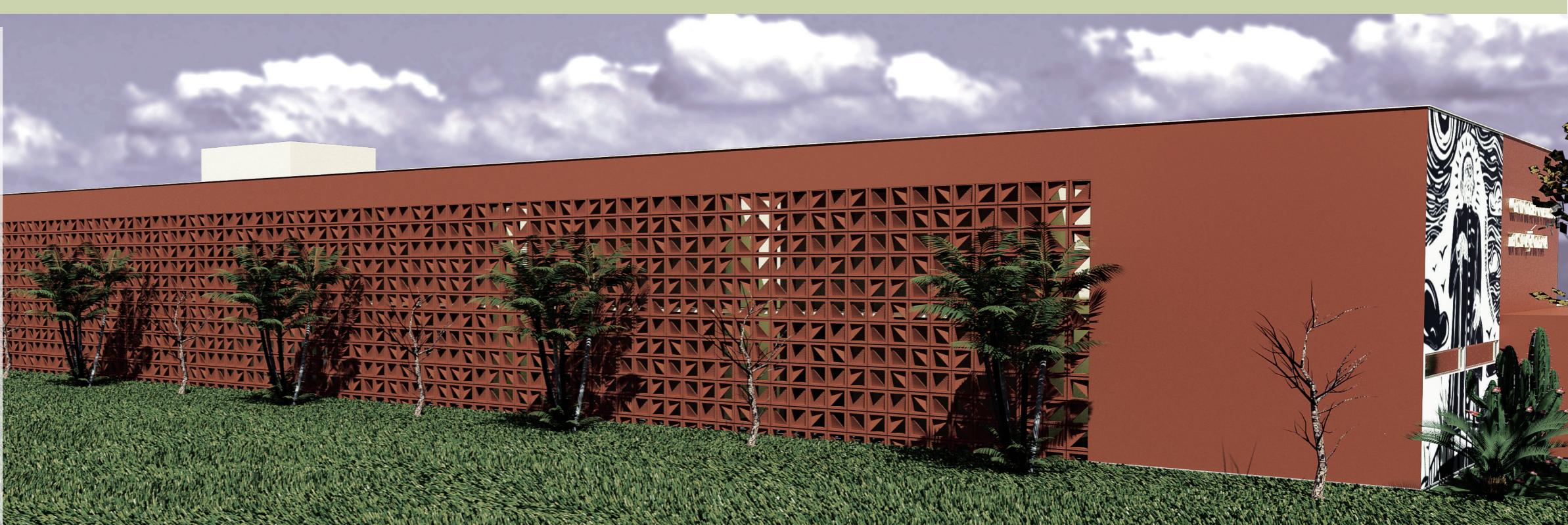
- 1- Gabinete de trabalho
- 2- Sala de Espera
- 3- W.C
- 4- DML
- 5- Sala de Estudo
- 6- Recepção
- 7- Teatro de Fantoche

No pavimento inferior, temos duas salas de aula, recepção e o teatro de fantoches.



Centro de Apoio ao Romeiro: Projeto de TCC de Luciana

Esse trabalho consiste em imagens feitas a partir do projeto de TCC de Luciana. Trata-se de um Centro de Apoio ao Romeiro na cidade de Juazeiro do norte.



Foi modelado toda a parte externa, incluindo a recepção com estacionamento e mural do Padre Cícero, área recreativa, jardim e hortaliça, estacionamento posterior para caminhões e canil, lateral de cobogos. Todos os blocos de vegetação foram fornecidos para execução dessa maquete.

Finalização no Photoshop com ajuste de saturação e acrescimo da Imagem de Fundo.

